

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS .....	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR SIMBOL .....	xiii
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Metodologi Penelitian .....	3
1.6 Sistematika Penulisan Tugas Akhir.....	3
BAB II.....	4
2.1 <i>Unity 3D</i> .....	4
2.1.1 <i>Project Windows</i> .....	4
2.1.2 <i>Hierarchy</i> .....	5
2.1.3 <i>Scene</i> .....	5
2.1.4 <i>Game view</i> .....	6
2.1.5 <i>Inspector</i> .....	6
2.2 <i>Game</i> .....	8
2.3 <i>Event-Driven</i> .....	8
2.4 <i>Fuzzy</i> .....	10
BAB III .....	11
3.1 <i>Fase Game Development</i> .....	11
3.1.1 <i>Konsep Dasar Game (Initiation)</i> .....	11
3.1.2 <i>Proposal</i> .....	11

3.1.3	Target Pemain .....	11
3.1.4	Dukungan <i>Platform</i> dan Teknologi .....	11
3.1.5	<i>Pre-Production</i> .....	12
3.1.6	<i>Test Play (Prototyping)</i> .....	12
3.1.7	<i>Development</i> .....	12
3.1.8	<i>Close Beta Test</i> .....	12
3.2	Manajemen Proyek Pengembangan <i>Game</i> .....	12
3.2.1	Kebutuhan dan Peran / Tugas Tim Pengembang <i>Game</i> .....	12
3.2.2	Perangkat Lunak .....	13
3.2.3	Perangkat keras .....	14
3.3	Perancangan <i>Game</i> .....	14
3.3.1	<i>Genre</i> .....	14
3.3.2	<i>Gameplay</i> .....	14
3.3.3	Desain <i>Item Box</i> dan <i>Reward</i> .....	16
3.4	Pemodelan dan Penggunaan Metode.....	17
3.4.1	Pemodelan permainan simulasi sepeda balap pada aplikasi <b>unity</b> untuk <i>player</i> .....	17
3.4.2	Pemodelan permainan simulasi sepeda balap pada aplikasi <i>unity</i> untuk <i>NPC</i> .....	18
3.4.3	Implementasi metode <i>Event-Driven</i> pada <i>Player</i> .....	19
3.4.4	Implementasi metode <i>Event-Driven</i> pada <i>NPC</i> .....	19
3.4.5	Implementasi metode <i>Fuzzy</i> pada <i>reward rocket</i> .....	20
3.4.6	<i>Flowchart</i> pada permainan simulasi sepeda balap.....	23
BAB IV	.....	24
4.1	Batasan Pengujian .....	24
4.1.1	Pengujian Alpha.....	24
4.1.2	Pengujian Beta .....	24
4.2	Hasil Pengujian .....	24
4.2.1	Pengujian Fungsional.....	24
4.2.2	Pengujian <i>Event-Driven</i> pada <i>Player</i> dan <i>NPC</i> .....	29
4.2.3	Pengujian <i>Fuzzy</i> Pada <i>Reward Rocket</i> .....	32
4.2.4	Pengujian Peluang <i>Item Box</i> Atau <i>Reward</i> Yang Didapat.....	34
4.2.5	Pengujian Pertanyaan Kepada Responden.....	37
4.2.6	Pengujian Perangkat.....	42

BAB V .....	48
5.1 Kesimpulan.....	48
5.2 Saran.....	48
<i>REFERENCES</i> .....	49
LAMPIRAN A.....	51
LAMPIRAN B .....	55
LAMPIRAN C .....	60
LAMPIRAN D.....	62